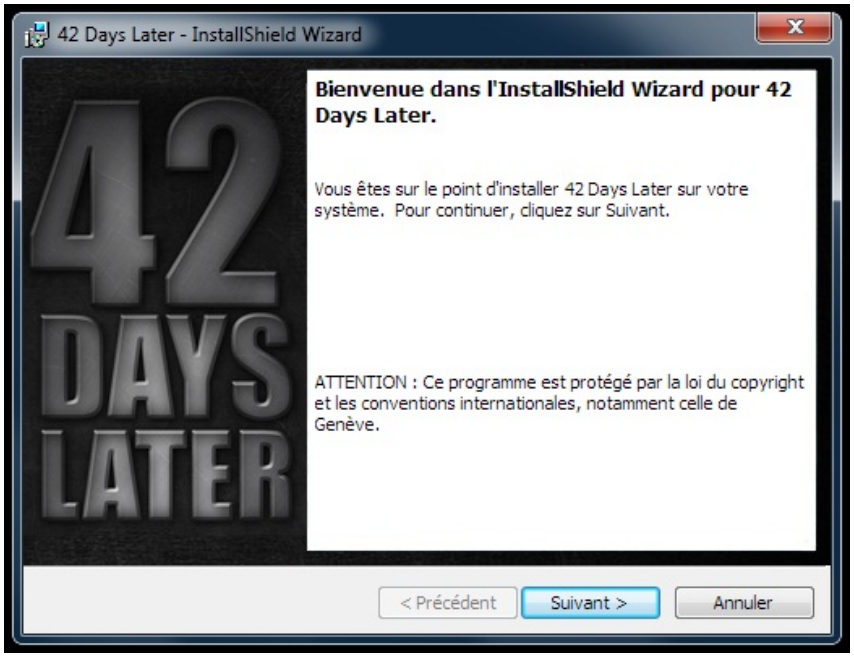
42 Days Later
Manuel d'installation et d'utilisation

1 Installation du jeu

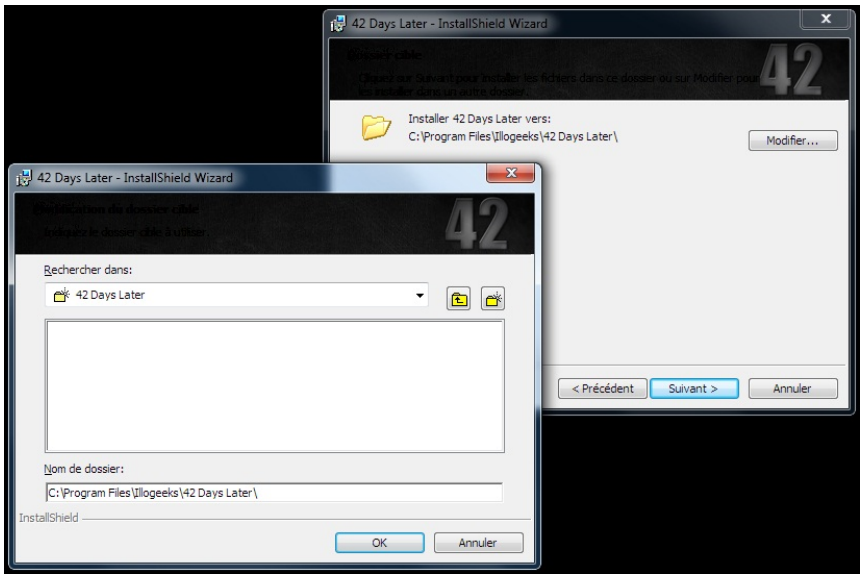
Pour procéder à l'installation, insérez le DVD-ROM dans le lecteur et cliquez sur "Installer" lorsque le pop-up apparait.

Une fenêtre de lancement s'ouvrira alors. Pour installer 42 Days Later, cliquez sur "Installer".

La fenêtre d'InstallShield Wizard s'affichera, choisissez votre langue d'installation, "Français" ou "Anglais". L'installateur va décompresser les fichiers nécessaires à l'installation.


42 Days Later - InstallShield Wizard
Bienvenue dans l'InstallShield Wizard pour 42 Days Later.
Vous êtes sur le point d'installer 42 Days Later sur votre système. Pour continuer, cliquez sur Suivant.
ATTENTION : Ce programme est protégé par la loi du copyright et les conventions internationales, notamment celle de Genève.
< Précédent
Suivant >
Annuler

Cliquez sur suivant pour continuer. Acceptez les conditions d'utilisation à l'écran suivant, puis cliquez sur suivant pour continuer.



Si vous souhaitez modifier le répertoire d'installation, cliquez sur "Modifier...", et sélectionnez le répertoire de votre choix. Cliquez sur suivant pour continuer.

A l'écran suivant, cliquez sur "Installer". Veuillez patienter pendant l'installation des éléments du jeu.

A la fin de l'installation, cliquez sur Terminer. Le jeu est maintenant installé.

Vous pouvez maintenant utiliser le raccourci nouvellement créé sur le bureau ou via le menu Démarrer. Il est également possible de désinstaller le jeu via ce même menu.

2 Utilisation du jeu

2.1 Les personnages

Lieutenant Lockhart : Ancien haut gradé de l'armée, ce vétéran-stratège, retiré dans sa demeure de campagne, perdue dans la forêt, n'a rien perdu de son courage et de sa vigueur. Sa force réside principalement dans sa ruse et sa détermination.

Caporal Chino : Très vite amené à se débrouiller tout seul, Chino a fait ses preuves dans l'armée pour sa rapidité, son adaptation et ses capacités de combats hors du commun. Il est très vite devenu reconnu en tant que chef de guerre, et met, depuis le jour où les hordes de zombies ont pris d'assaut sa base militaire, sa force au service de la vie et du combat contre la mort.

Soldat John : Originellement simple soldat, John n'a jamais fait de vague jusqu'au jour où il a été dépêché en tant qu'agent du C.E.L.L. pour protéger et évacuer les populations urbaines. Sa mission, bien que compromise, révéla en lui son envie de vivre, lui donnant une endurance et des capacités dont il n'avait jamais fait preuve auparavant.

Docteur Lichenstein : Le docteur Lichenstein, ancien optimiste, a perdu l'espoir lorsque ses patients sont morts un à un dans des conditions atroces. Il faisait en effet parti d'une équipe médicale cherchant un remède à l'infection, et opérant sur une base militaire. Avec l'aide d'un héros militaire, de son ingéniosité et de son intelligence exceptionnelle, il a réussi à s'en sortir et se bat chaque jour pour revoir le soleil se lever.

Selon votre avancée dans le jeu, vous obtiendrez des niveaux qui vous permettront d'augmenter certaines caractéristiques de vos personnages tels que la résistance aux dégâts, la capacité de viser les endroits sensibles des ennemis et donc d'augmenter ses dégâts, la vigueur qui permet d'aller plus vite plus longtemps.

2.2 Zombies

Il existe une réelle population de zombies, qui apparaissent au fur et à mesure que le jeu avance, et son remarquables par certaines caractéristiques visuelles mais surtout physiques :

Les rouges : considérés comme normaux, ils sont les zombies "lambdas" du jeu.

Les verts : beaucoup plus agressifs, ils sont plus rapides, et sont plus résistants : attention !

Les unijambistes : déjà blessés avant d'être transformés, ils sont désormais très faibles. Facile à tuer, ils sont de plus très lents du fait de leur membre manquant. En revanche, leur corpulence les laisse donner des coups puissants.

Les petits : très rapides, ils sont dangereux, mais ne provoquent que peu de dégâts et ne sont que très peu résistant.

Les boomzies : d'un genre spécial, ces zombies sont peu résistants mais rapides. Il faudra bien faire attention à n'en laisser aucun vous approcher : lorsqu'ils sont près de vous, ils se font exploser et blesse tout ce qui se trouve autour. BOOM !

Les chirurgiens : Ayant beaucoup de vie, ce zombie a une particularité puisqu'il augmente la résistance de ces congénères proches de lui.

Les géants : Indubitablement les plus dangereux, ces zombies sont très résistants, vous blesse rapidement et peuvent vous prendre par surprise à cause de leur attaque « charge » qui leur donne la capacité de doubler – voire tripler – leur vitesse de déplacement avant d'attaquer.

2.3 Cartes

La Forêt :

La Forêt est l'endroit perdu par excellence, avec une seule route à peine fréquentée qui la traverse, elle abrite de sombres et inquiétants bois et des cabanes isolées tout aussi étranges. La vidéo d'introduction, que vous pouvez voir au lancement du jeu se passe, en fait, dans cet environnement.

L'Aéroport :

L'Aéroport est l'emplacement qui fut le plus rapidement infecté, du fait du nombre élevé de passages, mais aussi l'un des mieux protégés, les forces ayant été immédiatement dépêchées.

La Plage :

Un endroit si paradisiaque... où finalement règne la mort. Cet environnement avait tout d'idéal, mais le sable blanc est devenu rouge-sang et les routes désertes sont désormais jonchées de cadavres.

Le Camp :

Pourtant si protégé, le camp militaire est aussi une des victimes de l'infection. Désormais abandonné, et majoritairement en extérieur, on y trouve un centre médical construit en urgence pour accueillir les premiers réfugiés suite à l'infection et prodiguer les vaines tentatives de soins aux infectés.

La Vile :

Très peuplée, la ville a subi de graves dégâts après l'infection : les canalisations, les véhicules et autres éléments dangereux ont fini par explosés et détruire certaines parties de la route. Un camp militaire s'est provisoirement installé dans le parc, au centre de la carte, afin de protéger – en vain – la population.

Le Village :

Isolé, perdu au milieu de nulle part, le Village a été le dernier endroit infecté et n'a reçu aucune protection militaire. Entre Eglise, forêt et cimetière, les habitants ont de très fortes croyance et, n'étant pas mis au courant de ce qu'il se tramait, ont barricadé le cimetière croyant que l'invasion venait des morts enterrés.

2.4 Options

Il est possible de changer les options du jeu : la langue, la résolution de la fenêtre, le mode plein écran, le réticule, les réglages de volume.

2.5 Commandes

- Tirer : Clic gauche
- Zoom/Dézoom : Molette souris
- Pause : Echap
- Déplacement : Z / Q / S / D
- Magasin : E
- Recharger : R
- Changer d'arme : 1 / 2
- Statistiques : Tabulation
- Lampe torche : F
- Grenade : G
- Soin : H

2.5.1 Commandes pour le multijoueur

Il existe certaines touches pour communiquer en multijoueur :

- Chat : Entrée
- F1 à F4 : Chat rapide prédéfini
- F5 à F8 : Chat rapide personnalisé

Il est également possible de réanimer un allié en utilisant le soin.

Pour configurer les touches de chat rapide personnalisées, modifiez le fichier :
DossierInstallation\Content\commandline.txt

2.5.2 Commandes pour l'éditeur

Bien qu'il soit possible de naviguer grâce à l'interface, il existe certaines commandes pour faciliter le placement d'objets.

- Ajout d'obstacle : +
- Placer l'obstacle : Clic gauche
- Faire défiler les obstacles 1 par 1 : PageHaut / PageBas
- Place une ligne d'obstacle : Maintenir clic droit en plaçant (Clic gauche) le premier et dernier obstacle de la ligne.
- Rotation d'obstacle : R
- Raccourcis par catégorie : 1-9

2.6 Crédits

Roman Sahel : Chef de projet / Graphiste / Gameplay / Multijoueur

Florian Magot : Graphiste / Menu / Site / Musique

Hugo Verger : Gameplay / Intelligence artificielle

Clément Thuault : Interface / Site / Gameplay / Sons

Graphismes : CryEngine 3 Sandbox / Clint Bellanger

Sons armes : Battlefield 3

Musique d'ambiance : FEAR